

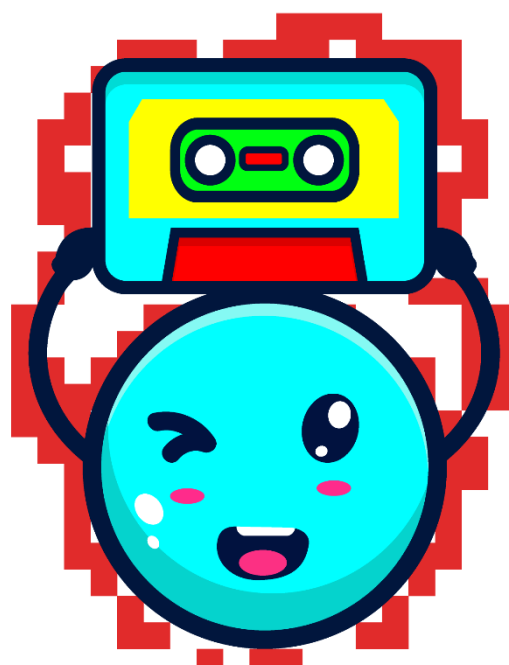
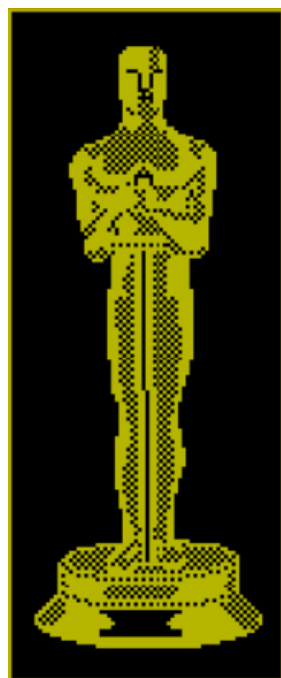
PLANETA SINCLAIR

O fanzine do ZX Spectrum

Marco 2021 numero 3

Edicao PDF

Distribuicao gratuita no Museu LOAD ZX Spectrum



Welcome to
HOLLYWOOD

GOTY

PLANETA SINCLAIR AWARDS

Destacavel "Nim"

Indice:

Editorial.....	2
Planeta Sinclair Awards: GOTY 2020.....	3
Jogos novos para o Spectrum.....	5
Formula Um (MOD).....	7
Cromos Astor.....	9
Welcome to Hollywood.....	10
CambraLenta.....	12
Jogos emblematicos portugueses.....	13
Museu LOAD ZX Spectrum no Mundo Digital.....	15
As primeiras editoras portuguesas: LOG.....	17
Domingues da Silva.....	19
Proximo numero.....	20
Destacavel: Nim	

Editorial

O fanzine anterior saiu no passado mes de Outubro. Desde ai, as novidades foram tantas, que necessitaríamos de dois ou tres numeros para cobrir tudo o que aconteceu. A mais relevante foi sem duvida o grande evento Planeta Sinclair Awards: GOTY 2020, uma parceria com o Museu LOAD ZX Spectrum. A projeccao que o evento teve nos media ultrapassou largamente aquilo que esperavamos, constituindo um motivo de orgulho enorme, nao so para nos, mas tambem para a comunidade portuguesa em geral. Alem disso, e falo por todos os meus colegas que participaram no GOTY, tivemos um gozo tremendo a montar este evento, tanto que ja estamos a pensar no GOTY 2021. Correndo tudo bem, isto e, estamos livres desta pandemia, temos condicoes para fazer um evento presencial. E em que local? No Museu LOAD ZX Spectrum em Cantanhede, claro...

O presente numero e lancado num dia especial (05 de Marco), comemorando-se os 40 anos do lancamento do ZX81, o sucessor do ZX80 e antecessor do ZX Spectrum. Embora o ZX81 tenha menos relevo que este ultimo computador (ja se comecam a ver preparativos por parte da comunidade internacional para as comemoracoes do aniversario do ZX Spectrum), nao podiamos deixar passar esta data em branco. Alias, nao e por acaso que nos ultimos meses temos vindo a preservar inumeros MIA's ("Missing in Action") para o ZX81 e TS 1000. Comecamos finalmente a ficar com um registo documental do que foram os primeiros tempos da Sinclair e da Timex no nosso pais. Se o periodo entre 1985 a 1989 estava ja razoavelmente documentado, ainda existiam muitas lacunas no periodo que vai ate 1985.

O ZX80 teve muito pouca expressao em Portugal, mas com o lancamento do ZX81, os programadores portugueses comecaram finalmente a aparecer, tendo os primeiros programas sido lancados no inicio de 1982. Sao esses programas que temos vindo a disponibilizar em Planeta Sinclair ao longo dos ultimos meses (e a continuar nos proximos).

Andre Luna Leao

Planeta Sinclair Awards: GOTY 2020

Foi talvez o projecto mais ambicioso no qual Planeta Sinclair esteve envolvido: em colaboração com o Museu LOAD ZX Spectrum, organizou a gala Planeta Sinclair Awards: GOTY 2020, celebrando assim os melhores jogos do ano transacto. Os primeiros meses até foram mornos, mas no último trimestre do ano, com a competição Yandex (ver peça a parte), e com o lançamento de três jogos de uma qualidade excepcional (Wonderful Dizzy, Delta's Shadow e Neadeital, a farsa ficou muito elevada, originando uma competição muito renhida, nivelada por cima.



Planeta Sinclair já costumava eleger os melhores jogos do ano, mas nunca através de uma gala, muito menos incluindo várias categorias (nada menos que 10). Mas no início do ano, o Mario Viegas trouxe a ideia para a mesa e rapidamente cativou os restantes elementos (João Ramos, Filipe Veiga e André Leão), para que se organizasse um mega evento. O Mario trataria de toda a parte conceptual, desde o regulamento, definição das categorias a concurso e a criação de um logo e de um cartaz, posteriormente muito elogiado por todos.

O resto da equipa meteu mãos à obra, o João Ramos foi aprendendo a mexer com a plataforma vídeo e de stream, os elementos do júri foram contactados, tendo a maioria accedido a participar. Este era um dos pontos mais importantes, queríamos ter um júri internacional, conhecedor, pertencente a páginas e canais de

referência, credibilizando as escolhas dos jogos, assunto que se torna sempre demasiado sensível devido a subjectividade e gostos pessoais de cada um. Havendo um júri de 11 pessoas, garantíamos que os vencedores seriam mais ou menos consensuais. E quem foi então o júri do GOTY 2020?

- Dave Hughes (Spectrum Computing)
- Borrocop (Topo Soft / Team Siglo XXI)
- Mikhail Sudakov (Pixel Perfect)
- Javi Ortiz (El Mundo del Spectrum)
- Paulo Garcia (Vintage Is the New Old)
- Arnau Jess (canal YouTube)
- Robnau Rangel (game tester)
- Miguel Cruz (Rubber Chicken / Gold Coin)
- Mario Viegas (Planeta Sinclair)
- Filipe Veiga (Planeta Sinclair)
- André Leão (Planeta Sinclair)

Como se pode verificar, as páginas mais importantes da actualidade estavam representadas, incluindo a participação do nosso bom amigo Borrocop, especialista na vertente gráfica, incluindo os ecrãs de carregamento.

Seguiu-se a preparação da cerimónia. Foram horas infidáveis em testes e afinações, para que tudo decorresse conforme o planeado. Contamos com a preciosa ajuda de Marco Fresco, o apresentador do programa da SIC Radical Retro Gamers e, finalmente, no dia 30 de Janeiro, pelas 21 horas, decorreu a grande gala. A participação foi imensa e animada, com um forte contingente espanhol a ajudar a tornar o chat uma mistura hilariante de "portunhol".

Mas vamos ao que mais interessa, os vencedores das diversas categorias, neste evento que consagrou Wonderful Dizzy como o melhor jogo de 2020.

Gráficos:

1. Wonderful Dizzy
0. Delta's Shadow
3. Marssmare: Alienation
4. White Jaguar
5. Bonnie and Clyde

Ecrã de Carregamento:

1. Wonderful Dizzy
0. Vampire Vengeance
3. Mire Mare
4. Black & White
5. Pataslocas

Som:

1. Delta's Shadow
0. Code-112
3. La Reliquia
4. Bonnie and Clyde
5. Mr Hair & the Fly

Quebra-cabeças e pericia:

1. Cosmic Payback
0. Dungeons of Gomilandia
3. Binary land
4. Coloco
5. Pac-Hack Plus

Aventura e RPG:

1. Wonderful Dizzy
0. Neadeital
3. Yogo's Great Adventure
4. Mire Mare
5. Ghastly Getaway Dizzy

Plataformas:

1. Bonnie and Clyde
0. 24 Hour Parsley People
3. La Reliquia
4. Vampire Vengeance
5. Cocoa and the Time Machine e Black & White

Accao e shoot'em'up:

1. Delta's Shadow
0. Marssmare: Alienation
3. Alien Girl
4. Hell Yeah!
5. Laserbirds

Aventura de texto:

1. On the Queen's Footsteps
0. The Curse of Rabenstein
3. Mirror Mirror
4. The Seance
5. Retarded Creatures & Caverns II

Basic:

1. Wudang
0. Red Raid: the Beginning
3. Pataslocas
4. Reverse Pong
5. Colonos ZX

GOTY

1. Wonderful Dizzy
0. Delta's Shadow
3. Cosmic Payback
4. Marssmare: Alienation
5. Bonnie and Clyde
0. Neadeital
7. Dungeons of Gomilandia
0. White Jaguar
0. Vampire Vengeance
10. Wudang

Jogos novos para o ZX Spectrum (destaques)

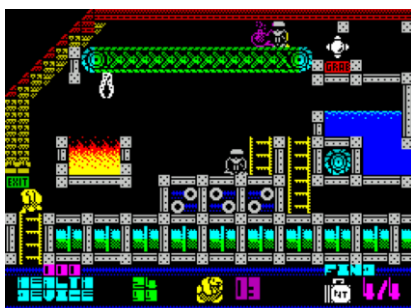
Quarto trimestre de 2020

O ultimo trimestre do Spectrum foi dos melhores de que ha memoria. De facto, os grandes lancamentos foram guardados para os tres ultimos meses do ano, que coincidiu tambem com a competicao Yandex Retro Games Battle 2020.

. La Reliquia: um espectacular platformer em tons medievais, com musica fora-de-serie, tendo alcançado o terceiro lugar na categoria de melhor jogo de plataformas na competicao GOTY.

. Hell Yeah: estreia auspiciosa de Andy Precious com um puro jogo de accao, trazendo a memoria Astro Marine Corps e outros jogos da saudosa Dynamic. Considerado o quarto melhor jogo de accao no GOTY

. Twenty Four Hour Parsley People: o sucessor de Cocoa and the Time Machine superou todas as expectativas, com uma aventura (traduzida para Portugues) em tres partes. Considerado o segundo melhor jogo de plataformas no GOTY.



. Mire Mare: Luca Bordoni fez uma recriacao livre do jogo da Ultimate que nunca chegou a ver a luz do dia. Uma excelente aventura que obteve o quarto lugar na respectiva categoria no GOTY.

. Mr Hair & the Fly: segunda parte das aventuras de Mr Hair, depois do elogiado The Hair-Raising Adventures of Mr. Hair, contemplando um estupendo jogo de plataformas, com musica de Pedro Pimenta.

. Marmare: Alienation: um belissimo jogo de plataformas, criado por uma reputada equipa russa, tendo sido o grande vencedor da competicao Yandex Retro Games Battle 2020 e obtendo o quarto lugar na categoria de melhor jogo do ano e segundo melhor jogo de accao no GOTY. A trazer a memoria a saga de Dan Dare, mas tambem Castlevania e Aliens: Neoplasma.



. Cosmic Payback: nao obstante ter ficado "apenas" em terceiro lugar da competicao Yandex Retro Games Battle 2020, foi seguramente a maior surpresa. Desenvolvido por John Connolly, criou um jogo tecnicamente perfeito, com uma jogabilidade excepcional, digno de figurar na galeria dos grandes jogos do Spectrum. Obteve ainda o terceiro lugar na categoria de melhor jogo do ano e de melhor jogo de pericia no GOTY.

. White Jaguar: o jogo que ficou em segundo lugar na competicao Yandex Retro Games Battle 2020 e em oitavo lugar na categoria de melhor jogo do ano do Goty, vem da Russia. Graficamente e um espanto, apenas apresentando alguns problemas ao nivel da jogabilidade, mas nada que tenha evitado ser muito acarinhado pelo publico.

. Wonderful Dizzy: o regresso dos Oliver Twins ao ZX Spectrum 28 anos depois de Crystal Kingdom Dizzy, foi coroado de exito, trazendo uma aventura enorme e espectacular, tendo com todo o merito vencido quatro categorias da competicao GOTY, entre as quais a de melhor aventura e a de melhor jogo do ano.



. Delta's Shadow: quase tres anos foi o tempo que demorou a prestigiada equipa de Sanchez a terminar este fabuloso jogo de accao, que apenas ficou atras de Wonderful Dizzy na categoria de melhor jogo do ano da competicao GOTY (ganhou a categoria de accao). Alem disso contempla versoes para Spectrum Next e Windows.

. Yoyo's Great Adventure: podia ser mais uma aventura de Dizzy, mas a personagem do ovo foi trocado por outra muito parecida. As semelhancas sao muitas, mas o jogo e bom, tendo alcançado a terceira posicao na categoria de melhor aventura, do GOTY 2020, e posicao de destaque na competicao Yandex Retro Games Battle 2020.

. Neadeital: desenvolvido para o crowdfunding da Crash mais recente, e o sucessor natural de Tir Na Nog e Dun Darach. E uma aventura epica, que obteve o segundo lugar na categoria de melhor aventura do GOTY 2020, e o sexto lugar na categoria de melhor jogo do ano. Foi a ultima surpresa de 2020, tendo saído escassas horas antes do ano terminar.



Formula Um (MOD)

A comunidade portuguesa nao cessa de nos surpreender. Foi assim recentemente desenvolvida, por Jorge Martins e Rui Martins, uma edicao "Regresso ao Futuro" do famoso jogo Formula One da CRL, que foi lancado originalmente em 1985. E para comemorar o regresso do Grande Circo a Portugal, apos 24 anos de ausencia, esta versao saiu exactamente no dia 25 de Outubro, data do Grande Premio no Autodromo Internacional de Portimao, assinalando adequadamente a data.

Esta nova MOD (em 1998 ja tinha sido lancada uma outra, tambem da autoria de um portugues, Nuno Pinto), e baseada no jogo original de gestao de equipas de Formula 1 (um favorito intemporal dos fas do Spectrum, recentemente votado como o jogo Spectrum preferido dos portugueses) e mantem todas as suas caracteristicas e capacidade de divertimento.

A MOD contem a actualizacao da epoca de Formula 1 de 2020, bem como algumas melhorias graficas, alias, perfeitamente evidentes assim que se carrega o jogo.



Foram assim actualizados os seguintes dados relativos a epoca 2020 de Formula Um:

- Ano (2020)
- Patrocinadores (da epoca de 2020)
- Pilotos (14 pilotos actuais e 10 pilotos famosos antigos)
- Grandes Premios de 2020 (pais e circuito)
- Numero de voltas e comprimento dos circuitos
- Equipas (Red Bull, Ferrari, Mercedes, Williams, McLaren e Renault)
- Sistema de Pontuacao (10 pontos para vencedor, modo que vigorou de 2003 a 2009)
- Vencedores do GP no ano anterior
- Records de volta em corrida, previos a 2020
- Nota: por limitacao do jogo original a 16 Grandes Premios, nao foi incluido o Sakhir Grande Prix que decorre no Bahrain (penultimo GP desse ano). O Bahrain acolheu ainda um outro Grande Premio na epoca de 2020.

Foram tambem efectuadas algumas actualizacoes graficas, nomeadamente:

- Ecra inicial com novo grafismo
- Melhorias na vista lateral dos carros (corrida)
- Melhorias no Dirigivel que paira no ceu durante a corrida
- Melhorias na vista de topo dos carros (boxes)
- Melhorias no grafismo das viaturas
- Revisao grafica das bancadas durante a corrida (pessoas, toldos, publicidade)
- Revisao grafica da boxe e dos mecanicos
- Nome da MOD no topo do ecra de carregamento
- Creditos

Credits :

- A MOD 2020 foi criada por Jorge Martins (actualizacao de dados) e Rui Martins (melhorias graficas).
- Utilizacao do Formula One Editor criado por BadBeard (disponivel no World of Spectrum), alem de outras ferramentas.
- Jogo original de 1985: Peter Wheelhouse e George Munday.

Mas as boas noticias nao ficam por aqui: ha tambem uma nova versao provisoria do jogo para utilizar nos browsers, assim como uma iniciativa em curso para a completar!

Em 2013 comecou a ser desenvolvida uma nova versao em ambiente web, pelo co-autor do jogo original, Peter Wheelhouse. Esta versao, que esta em modo beta (provisorio), foi construida utilizando PHP, Javascript e MySQL e requer apenas o uso de um simples browser. Nesta versao, Peter Wheelhouse introduziu novas funcionalidades interessantes, como: definir epocas diferentes com pistas e numeros de voltas, definir paragens para mudar de pneus e reabastecer, utilizar tacticas (atacar ou abrandar), modificar os nomes dos pilotos, skills dos pilotos e novos pontos de configuracao dos carros (reaccao, travoes, etc). Contudo, esta versao ainda necessita de diversas melhorias, sendo uma das principais a possibilidade de se jogar com varios jogadores (multi-jogador). Outras funcionalidades do jogo original Formula One nao foram incluidas ate ao momento, como a possibilidade de fazer apostas em dinheiro nas corridas ou o ritual iconico da mudanca de pneus nas boxes.

Durante varios anos o autor manteve a applicaca num site proprio, contudo desactivou a pagina no inicio de 2020. Quando soube da existencia dessa nova versao web "perdida", o Jorge Martins, mentor desta iniciativa, falou com o Peter Wheelhouse e ele simpaticamente cedeu uma copia da applicacao, para que pudesse ser novamente disponibilizada online.

Tambem lancou um desafio para que pudesse ser colocada em marcha uma iniciativa de desenvolvimento de uma versao multi-jogador, com varias melhorias, contando com a consultoria do proprio Peter. Assim, podemos adiantar que foi criada uma equipa de varios interessados para se completar uma nova versao do Formula One!

Quem quiser experimentar esta versao web do jogo desenvolvida pelo Peter Wheelhouse, basta aceder a:

<https://formula-one-web.zxspectrum80s.com/>

GPW (of GBM in mem.) Racing Management Game Team / Driver Selection

Andre Leao - F1 Grand Prix at Very Easy Level.

Hi Andre Leao ,

Please use the form below to select the name, vehicles & drivers for your team.

Thank you

Teams available

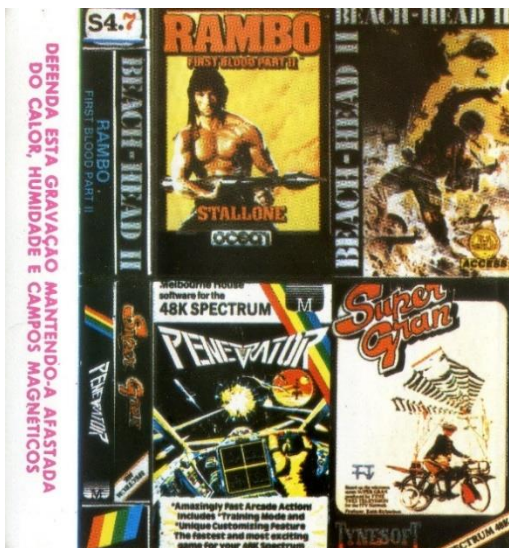
Teams	Vehicles	Drivers	Action
Mercedes		Car 1: Lewis Hamilton - GBR Car 2: Lewis Hamilton - GBR	Select
Ferrari		Car 1: Lewis Hamilton - GBR Car 2: Lewis Hamilton - GBR	Select
Williams		Car 1: Lewis Hamilton - GBR Car 2: Lewis Hamilton - GBR	Select

Para jogar basta criar um login com "Email" + "Password" e a partir dai podem voltar a ser os Team Managers de uma equipa de Formula 1, em versao actualizada, mas ainda com o espirito do jogo original!

Fica assim a homenagem a um dos melhores jogos a aparecer para o Spectrum, dando o devido reconhecimento aos seus criadores, que ate tem uma ligacao especial ao nosso pais.

Cromos Astor: S4.7

A compilacao numero 7 da Astor focou-se nos jogos belicos ou de tiro, cobrindo o primeiro periodo do Spectrum. Um dos jogos, Super Gran, tem mesmo contornos muito curiosos, embora nao evitando ter sido arrasado pela critica.



BEACH — HEAD II TIPO — Jogo de guerra em que o jogador comanda os paraquedistas, antes aim de evitar serem deturados pelo cañhau situado na base do ecran. TECLAS — Carregar na tecla C e no menu seguinte na tecla D para redifinir as teclas.	RAMBO TIPO — Jogo baseado no filme «RAMBO» em que o jogador tem que libertar os prisioneiros recuperar o seu helicoptero e por fim destruir o helicoptero russo. TECLAS — Possibilidade de redifinir as teclas carregando na tecla C no 1.º menu e na tecla D no menu seguinte.
PENETRATOR TIPO — O jogador comanda um soldado. O objectivo e desfrutar os radares e os missais sem ser avariado. TECLAS — O — Esquerda P — Direita Q — Stop A — Disparar M — Disparar	SUPER GRAN TIPO — A aççao decorre numa cidade em que Super Gran esta a ser atacado e a sua unica defesa e a sua bicicleta voadora. Sobrevivendo a este ataque tem muito mais aventuras pela frente. TECLAS — Carregar na tecla N.º 4 para redifinir teclas.

Em Super Gran iniciamos a missao ao comando de uma bicicleta voadora que dispara contra os seus inimigos, seguindo-se mais tres fases, que embora completamente distintas, tem em comum serem muito curtas e fracas. Depois de se completar duas vezes cada uma das fases, o jogo termina. Felizmente...

Fases distintas e o que tambem tem Beach Head II, que tenta capitalizar o sucesso que foi o primeiro episodio. Mais uma vez estamos perante quatro fases, agora um pouco mais coerentes entre elas, variando entre o mediocre e o suficiente. No global, nao deixa de constituir uma decepçao relativamente ao primeiro episodio desta serie e, em especial, relativamente a Raid Over Moscow, jogo com o qual tem algumas semelhanças.

Segue-se Rambo, inspirado no filme e personagem com o mesmo nome (parte II), que dispensa apresentaçoes. Poder-se-ia pensar que por ser baseado num filme de sucesso (e mau), a Ocean Software iria desenvolver um produto de menor qualidade, como acontecia normalmente neste tipo de licenças (o orçamento era utilizado para cobrir os direitos de autor, em vez de utilizado na produçao e desenvolvimento do jogo). Isto nao aconteceu em Rambo, pois mesmo nao se tendo tornado num classico, o desafio e interessante q.b. para ficar imune a grandes criticas. Quanto ao objectivo: muito simples, disparar contra tudo o que se mexa, resgatar os prisioneiros e abater o helicoptero russo. Coisa de meninos para John Rambo.

E finalmente Penetrator, esse sim, um classico por merito proprio, a que nem um nome que podia levar para a marotice lhe tirou o direito de ser um dos mais competentes e divertidos clones de Scramble, mesmo tendo aparecido em 1982. E como se nao fosse pouco, contempla a possibilidade de se editarem os cenários, criando-se assim niveis personalizados, algo nunca visto ate entao no Spectrum.



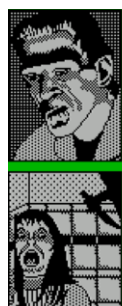
Nome: Welcome to Hollywood
 Editora: NA
 Autor: Luis Rolo, Bruno Taborada
 Ano de lançamento: Nunca (desenvolvido em 1987/1988)
 Genero: Estrategia
 Teclas: Nao redefiniveis
 Joystick: Nao
 Memoria: 48 K
 Numero de jogadores: 1

Welcome to Hollywood foi uma verdadeira "bomba" partilhada por Planeta Sinclair, um jogo feito por portugueses (Luis Rolo e Bruno Taborada), que apesar de ter sido terminado e ter uma qualidade muito acima da media, nunca chegou a ser oficialmente lançado. Algumas editoras ainda foram contactadas (CRL e Code Masters, por exemplo), mas no final o jogo acabou por ficar na prateleira por razoes relacionadas com o sistema multiloado. Mais recentemente, e apos mais de 30 anos, conseguiu-se chegar a uma copia e disponibilizar o jogo pela comunidade, que tem finalmente oportunidade de ver aquilo que perdeu na altura.

Depois de se carregar Welcome to Hollywood, e pode ser em modo 48K ou 128K, sendo neste ultimo caso todo de uma so vez, somos convidados a aceitar o cargo de produtor de filmes da Setima Arte. Apos colocarmos o nosso nome, escolhemos o tipo de filme que queremos dirigir, entre oito categorias diferentes, desde o Drama, ate ao Musical. A partir dai sao-nos dadas diversas opcoes, num enredo muito semelhante a jogos como The Biz ou Rock Star Ate My Hamster.

As varias opcoes tem custos diferentes, sendo o segredo para o sucesso conseguir obter-se um equilibrio entre os conteudos de cada filme e o dinheiro gasto, pois a bolsa nao e ilimitada. Assim, podemos escolher um argumento tipo pe-rapado, escrito por um perfeito desconhecido, ou adaptar um best-seller. Claro que este ultimo vai gerar melhores resultados, mas os custos sao tambem muito superiores.

Segue-se a escolha dos intervenientes, entre atrizes e actores principais e secundarios, com um custo proporcional a sua fama. Olhando para os nomes, rapidamente se verifica que sao quase todos famosos da epoca em que o jogo foi criado. Nao faltam sequer canastroes como Arnold Schwarzenegger ou Bruce Willis. Tambem nao podiam faltar as escolhas dos cenarios e guarda-roupa das estrelas, efeitos especiais, figurantes, duplos e banda sonora, no fundo todos os condimentos que podem fazer de um filme, um sucesso de bilheteira.



PLANETA SINCLAIR	
WEEK: 1	
MONEY: \$2250,000	
WEEKLY COSTS: \$5420,000	
PERCENTAGE OF SCRIPT FILMED SO FAR: 0%	
THE OVERALL RESULT SO FAR IS: -----	
PRESS A KEY	

Apos as escolhas feitas, e apresentado um resumo das opcoes, bem como o respectivo custo. Pode-se rever as escolhas, mas estando tudo ok, avanca-se para uma nova fase. Esta esta relacionada com a rodagem do filme. Assim, semanalmente e durante oito semanas, o tempo que demora a produzir a nossa obra-prima, e apresentado o desempenho dos actores. Normalmente comecam por ser maus, mas existe sempre a possibilidade de se avançar com um segundo "take", geralmente melhorando um pouco a prestacao (nem sempre, cuidado). Sera esta que no fim vai definir o sucesso do filme e se seremos candidatos a um oscar.

Jogos de NIM

O Nim é originário da antiga China, destinando-se a dois jogadores em simultâneo. Tem como curiosidade o facto de ter sido o primeiro jogo a ser estudado matematicamente. As jogadas são feitas alternadamente, e cada jogador deve retirar uma quantidade de palitos, dentro de um total, que varia de acordo com o previamente combinado entre eles. O perdedor é aquele que retirar o último palito do tabuleiro.

Foi esta, a proposta feita por Pedro Roquette e que apareceu nos números 2 e 3 do suplemento MicroSe7e (a listagem apareceu no número 3).



A versão que disponibilizamos neste destacável, e que inclusive passamos para formato digital (quem estiver interessado basta pedir-nos por email), define uma partida com até sete linhas, e também até sete objetos por linha. Mas as configurações do tabuleiro poderão ser alteradas, dentro dos limites indicados, podendo tornar o desafio mais fácil ou mais difícil, conforme o nível de cada jogador. Até permite fazer batota, mas isso terá que encontrar por vos.

Uma curiosidade engraçada. Como podem ver acima, o ecrã de apresentação indica como data de criação do jogo, Maio de 1984, no entanto este foi anunciado um mês antes, no suplemento de Abril. Erro de cálculo ou apenas foi efectivamente criado depois de anunciado? No entanto, erros de cálculo e aquilo que o jogo não apresenta, pois o computador nunca se engana nas suas jogadas e interpreta na perfeição os algoritmos matemáticos associados, tornando o desafio bem mais apetecível. E desde já se avisa, não é fácil vencer o nosso adversário, pelo menos sem recorrer à batota.

Um exercício interessante, e fica aqui a sugestão para os nossos leitores: porque não pegar na listagem original e melhorar o jogo, permitindo uma versão para dois jogadores "humanos"? Este que aqui deixamos apenas permite jogar contra o computador, mas sem dúvida que tendo um parceiro humano, o desafio poderia ainda ser mais divertido.

Mas o jogo não se destaca apenas por ter uma jogabilidade interessante e constituir um desafio estimulante, ainda mais tendo sido criado em BASIC puro (nota-se no "recolher" das peças, em especial a última de cada linha, que faz sempre uma pausa antes de desaparecer). Graficamente também ficou bem conseguido, com os símbolos a contribuírem para a atractividade do conjunto. E o cuidado que Pedro Roquette teve na construção deste programa chega ao ponto de ter construído um header de carregamento, com um loading screen simples, mas funcional.



Todos estes pequenos programas que o MicroSe7e foi divulgando (e mais tarde outras publicações, como a Pokes & Dicas (A Capital), ou a Mini Micro's, incentivaram muitos amadores a enveredarem mais tarde pela programação a nível profissional.

Instrucoes para carregamento

Em primeiro lugar deve-se carregar a listagem 1 (linhas 10 a 30). Este primeiro programa vai ser o header do programa Nim.

Depois de inserido no computador, deve-se gravar o mesmo a partir da linha 10, para isso fazendo:

```
SAVE "NIM" LINE 10
```

Deve-se depois introduzir a listagem maior, tendo em atencao que as letras que compoem o string na linha 20 devem ser introduzidas no modo grafico (Caps Shift + 9). Apos toda a listagem estar introduzida, deve-se entao gravar o programa a partir da linha 9100, fazendo:

```
SAVE "NIM1" LINE 9100
```

Analisando a listagem, facilmente se percebe que o programa encontra-se compartimentado de forma bastante funcional, sendo os assuntos devidamente identificados pela funcao REM.

Os objectos sao desenhados em codigo binario, para isso sendo necessario saber-se fazer a equivalencia entre o codigo decimal e binario.

O passo seguinte e a definicao do tabuleiro de jogo, havendo um limite de sete linhas (e tambem sete objectos).

Na rotina seguinte e definido quem inicia o jogo. Neste caso "EU" refere-se ao computador e "TU" refere-se a nos (podera ser confuso ao inicio, mas rapidamente nos habituamos).

Existe ainda a opcao de se jogar novamente, com o mesmo tabuleiro ou com novo. Ou ate terminar-se o jogo, sendo este limpo da memoria.

Seguem-se as rotinas que definem as jogadas feitas, retirando-se o numero de objectos selecionados por nos e pelo computador.

Finalmente, e ainda antes de ser criado o ecrã inicial, e tambem definida a musica, havendo uma para quando perdemos, e outra para quando somos vencedores.

O programa foi criado por Pedro Roquete em Maio de 1984, contando com a ajuda da Sofia e do Andre para os graficos, tendo aparecido no MicroSe7e numero 3 desse mesmo mes.

```
10 PAPER 1: BORDER 1: CLS: FO
R 8=0 TO 12 STEP 2: BEEP .1: N
EXT 8: PAPER 0: INK 0: PRINT AT
10,5: "": AT
11,5: "": INK 2: FLASH 1: "NIM E
sta a Carregar": INK 0: FLASH 0
"": AT 12,5:

11 INK 1: PAPER 1
30 LOAD ""

5 RANDOMIZE 0
10 LET ver=300
14 REM "Geracao dos Objectos"
15 DIM a(7): DIM b$(7,3): DIM
c$(7,3): DIM w$(10)
20 LET w$="ABCDEFGHIJ"
25 FOR n=1 TO 10: FOR j=a=0 TO 7
27 READ a: POKE USA w$(n)+a,a:
NEXT a: NEXT n
30 DATA BIN 00011000,BIN 0011
100,BIN 00111100,BIN 01000010,BI
N 00100100,BIN 00011000,BIN 0011
1100,BIN 01111110
35 DATA BIN 00111000,BIN 0111
100,BIN 01101100,BIN 01010100,BI
N 01000100,BIN 01111100,BIN 0010
1000,BIN 01101100
40 DATA BIN 11111110,BIN 10000
010,BIN 10101010,BIN 10010010,BI
N 01000001,BIN 01111111,BIN 0010
1000,BIN 01101100
45 DATA BIN 00010000,BIN 00010
000,BIN 00010000,BIN 00111000,BI
N 01111100,BIN 01111100,BIN 0101
0100,BIN 01010100
50 DATA BIN 00010000,BIN 00010
100,BIN 00101010,BIN 01010101,BI
N 00101010,BIN 00010100,BIN 0000
1000,0
55 DATA BIN 00000001,BIN 0111
110,BIN 11111110,BIN 11111110,BI
N 01000100,BIN 00101000,BIN 0001
3000,BIN 01111100
60 DATA BIN 00011100,BIN 00010
100,BIN 00011100,BIN 00001000,BI
N 00111110,BIN 00001000,BIN 0000
1000,BIN 00011100
65 DATA 0,BIN 01111110,BIN 011
1110,BIN 01111110,BIN 01000000,
BIN 01000000,BIN 01000000,BIN 01
000000
70 DATA BIN 11111110,BIN 1111
110,BIN 11111110,BIN 01111000,BI
N 00010000,BIN 00010000,BIN 0001
0000,BIN 00111000
75 DATA BIN 00010000,BIN 0011
000,BIN 01111100,BIN 11111110,BI
N 00010000,BIN 00010000,BIN 0001
0100,BIN 00001000
134 REM "Geracao da Tabela de
Conversao"
135 FOR n=1 TO 7: READ z$: LET
c$(n)=z$: NEXT n
140 DATA "001","010","011","100
","101","110","111"
142 REM "Criacao do Tabuleiro"
143 PAPER 0: INK 0: DIM y$(7,7)
145 CLS: INPUT "Quantas linhas
? (Max.=7)": b
150 IF b=0 OR b>7 THEN GO TO 1
45
155 CLS: FOR n=1 TO b: PRINT A
T 21,0:"Linha ",n: INPUT "Quanto
s objectos? (Max.=7)": a(n):
IF a(n)>7 THEN GO TO 155
157 FOR k=1 TO a(n): LET kk=INT
(RND*10+1): LET y$(n,k)=w$(kk):
NEXT k
160 NEXT n
162 REM "Inicio do Jogo"
163 CLS: GO SUB 500
164 LET dif=0: LET j=1
165 INPUT "Quem Joga Primeiro?(
1=tu/2=tu)":x
```

```

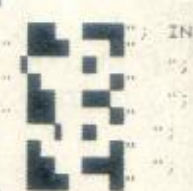
170 IF X<>1 AND X<>2 THEN GO TO 165
184 IF X=2 THEN GO TO 1200
185 FOR N=1 TO B: IF A(N)=0 THEN
N LET B(N)="000": GO TO 190
187 LET B(N)=C$(A(N))
190 NEXT N
195 GO TO 1100
209 REM Estuda Ganhos ou Perdas
300 LET ZX=0: FOR N=1 TO B: LET
ZX=A(N)+ZX: NEXT N
310 IF ZX=0 AND WY=2 THEN PRINT
AT 10,21;"GANHASTE":AT 12,21;"F
LASH 1:"Parabens!":GO SUB 9030
320 IF ZX=0 AND WY=1 THEN PRINT
AT 10,21;"PERDESTES":FLASH 1:AT
12,20;"Es us NABO":GO SUB 9010
330 IF ZX<>0 THEN RETURN
335 PRINT AT 7,22;INK 4;"A
T 8,22;"AT 7,26;INK 1;"A
AT 8,26;"
340 INPUT "Outro jogo? (s/n) ";
Z$
350 IF Z$(0)"S" AND Z$(0)"N" THEN
GO TO 340
355 IF Z$="n" THEN PRINT "Entao
Adeus!":RANDOMIZE USR 0.
360 IF Z$="s" THEN INPUT "Outro
Tabuleiro? (s/n) ";J$
364 IF J$(0)"S" AND J$(0)"N" THEN
GO TO 360
365 IF J$="s" THEN GO TO 143
370 FOR N=1 TO B
372 FOR M=1 TO 7
375 IF Y$(N,M)=" " THEN GO TO 3
800
380 NEXT M
385 LET A(N)=M-1
387 FOR K=1 TO A(N): LET KK=INT
(RND*10+1):LET Y$(N,K)=W$(KK):
NEXT K
390 NEXT N
395 GO TO 160
399 REM Atualizacao do Tabulei
ro
404 PRINT AT 4+2*J,8;" "
405 PRINT AT 4+2*J,8+(4-(A(J)/2
))-((DIF/2)):PRINT Y$(J)(1 TO A
(J))
410 PRINT AT 4+2*J,8+(4-(A(J)/2
))+A(J)-(DIF/2):INK 2;BRIGHT
1;FLASH 1:PRINT Y$(J)(A(J)+1 T
O A(J)+DIF):FLASH 0:INK 0;BRI
GHT 0
420 PAUSE 100:PRINT AT 4+2*J,8
+(4-(A(J)/2))+A(J):FOR N=1 TO
DIF:PRINT "NEXT N
424 PRINT AT 4+2*J,8;" "
425 PRINT AT 4+2*J,8+(4-(A(J)/2
)):PRINT Y$(J)(1 TO A(J))
430 RETURN
499 REM Impressao do Tabuleiro
500 CLS:PRINT AT 4,6;INK 5;
PAPER 0;"JOGOS DE NIM";PAPER 6
;TAB 38;PAPER 0;"
505 PRINT AT 8,22;"TU":AT 8,26;"
"BU":PRINT AT 7,22;INK 4;"
AT 8,22;"AT 7,26;INK 1;AT 7,26;"
AT 8,26;"
505 FOR N=4 TO 21:PRINT AT N,0
;"":AT N,19;"":NEXT N:PRINT
AT 4,1;"XXXXX":FOR N=1 TO 18:P
RINT AT 21,N;"":NEXT N
510 PRINT AT 5,2:"FOR N=1 TO B
":PRINT AT 4+2*N,8+(4-(A(N)/2)):
PRINT Y$(N)(1 TO A(N)):NEXT N
515 FOR N=1 TO B:PRINT AT 4+2*
N,2;"L "N:"NEXT N
520 RETURN
1099 REM "Jogada do Computador"
1100 PRINT AT 7,22;INK 4;"A
T 8,22;"AT 7,26;INK
1;FLASH 1;"AT 8,26;"
1103 DIM H$(3):DIM N(3):FOR M=
1 TO B:LET H(M)=D(M)+VAL B$(J,M
):LET H$(M)=STR$(H(M)):NEXT M
1104 IF H$="000" AND A(J)<>0 THE
N LET K=0:GO TO 1175
1105 FOR K=1 TO 7
1105 IF H$(K) THEN GO TO 1170
1108 NEXT K
1170 IF K=A(J) THEN GO TO 1160
1175 LET DIF=(A(J)-K):LET A(J)=K:
GO SUB 400:LET WY=1:GO SUB ve.
r:GO TO 1200
1180 NEXT J
1199 REM "Jogada do Jogador"
1200 PRINT INK 4;FLASH 1;AT 7,2
2;"AT 8,22;"AT 7,26;INK 1
;AT 7,26;"AT 8,26;"
1203 INPUT "De que Linha? ";J
1205 IF J>B OR A(J)=0 THEN GO TO
1200
1210 INPUT "Quantos objectos? ";
DIF
1215 IF DIF>A(J) THEN GO TO 1210
1220 LET A(J)=A(J)-DIF
1230 GO SUB 400
1240 LET WY=2:GO SUB ver
1250 GO TO 185
9009 REM "Tera de quem perde"
9010 FOR N=1 TO 3:FOR M=1 TO 1
00:BEEP .05,100-N:NEXT N:NEXT
M
9020 BEEP 2,-10
9025 RETURN
9029 REM "Parabens a Voce"
9030 BEEP .2,-5:BEEP .2,-5:BE
P .4,-3:BEEP .4,-5:BEEP .4,0:
BEEP .4,-1:BEEP .4,-1
9040 BEEP .2,-5:BEEP .2,-5:BE
P .4,-3:BEEP .4,-5:BEEP .4,2:
BEEP .4,0:BEEP .4,0
9050 BEEP .2,-5:BEEP .2,-5:BE
P .4,7:BEEP .4,4:BEEP .4,0:BE
EP .4,-1:BEEP .4,-3
9060 BEEP .2,5:BEEP .2,5:BEEP
.4,4:BEEP .4,0:BEEP .4,2:BEEP
.4,0:BEEP .8,0
9070 RETURN
9099 REM "Inicializacao Geral"
9100 BORDER 1:INK 0:PAPER 6:C
LS:PRINT AT 1,0;"
9110 PRINT "
9120 PRINT "
9130 PRINT "
9140 PRINT "
9150 PRINT "
9160 PRINT "
9170 PRINT "
9180 PRINT "
9190 PRINT AT 12,9;"JOGOS DE NIM
9200 PRINT AT 14,14;"por"
9210 PRINT AT 15,8;"Pedro Roquet
te"
9220 PRINT AT 18,9;"(Maio 1984)
"
9230 PAUSE 400:RUN

```

```

1-INT (d(n)/2)+2): NEXT n
1110 FOR N=1 TO 3
1115 IF d(n)<>0 THEN GO TO 1160
1130 NEXT N
1140 LET J=INT (RND*(B)+1): IF A
(J)=0 THEN GO TO 1140
1145 LET DIF=INT (RND*A(J)+1)
1146 LET A(J)=A(J)-DIF
1150 GO SUB 400:LET WY=1:GO SU
B ver:GO TO 1200
1160 FOR J=1 TO B
1163 DIM H$(3):DIM N(3):FOR M=
1 TO 3:LET H(M)=D(M)+VAL B$(J,M
):LET H$(M)=STR$(H(M)):NEXT M
1164 IF H$="000" AND A(J)<>0 THE
N LET K=0:GO TO 1175
1165 FOR K=1 TO 7
1165 IF H$(K) THEN GO TO 1170
1168 NEXT K
1170 IF K=A(J) THEN GO TO 1160
1175 LET DIF=(A(J)-K):LET A(J)=K:
GO SUB 400:LET WY=1:GO SUB ve.
r:GO TO 1200
1180 NEXT J
1199 REM "Jogada do Jogador"
1200 PRINT INK 4;FLASH 1;AT 7,2
2;"AT 8,22;"AT 7,26;INK 1
;AT 7,26;"AT 8,26;"
1203 INPUT "De que Linha? ";J
1205 IF J>B OR A(J)=0 THEN GO TO
1200
1210 INPUT "Quantos objectos? ";
DIF
1215 IF DIF>A(J) THEN GO TO 1210
1220 LET A(J)=A(J)-DIF
1230 GO SUB 400
1240 LET WY=2:GO SUB ver
1250 GO TO 185
9009 REM "Tera de quem perde"
9010 FOR N=1 TO 3:FOR M=1 TO 1
00:BEEP .05,100-N:NEXT N:NEXT
M
9020 BEEP 2,-10
9025 RETURN
9029 REM "Parabens a Voce"
9030 BEEP .2,-5:BEEP .2,-5:BE
P .4,-3:BEEP .4,-5:BEEP .4,0:
BEEP .4,-1:BEEP .4,-1
9040 BEEP .2,-5:BEEP .2,-5:BE
P .4,-3:BEEP .4,-5:BEEP .4,2:
BEEP .4,0:BEEP .4,0
9050 BEEP .2,-5:BEEP .2,-5:BE
P .4,7:BEEP .4,4:BEEP .4,0:BE
EP .4,-1:BEEP .4,-3
9060 BEEP .2,5:BEEP .2,5:BEEP
.4,4:BEEP .4,0:BEEP .4,2:BEEP
.4,0:BEEP .8,0
9070 RETURN
9099 REM "Inicializacao Geral"
9100 BORDER 1:INK 0:PAPER 6:C
LS:PRINT AT 1,0;"
9110 PRINT "
9120 PRINT "
9130 PRINT "
9140 PRINT "
9150 PRINT "
9160 PRINT "
9170 PRINT "
9180 PRINT "
9190 PRINT AT 12,9;"JOGOS DE NIM
9200 PRINT AT 14,14;"por"
9210 PRINT AT 15,8;"Pedro Roquet
te"
9220 PRINT AT 18,9;"(Maio 1984)
"
9230 PAUSE 400:RUN

```



Desenhar, Poesia e Afundar o Navio

Alem dos jogos de NIM, o suplemento numero 3 do MicroSe7e trazia mais tres programas. O primeiro um simples programa de desenho, que com as teclas do cursor, permite ir "riscando" o ecrã.

```

1 REM "Desenhar"\#017\#001
5 LET a$="": LET a=127: LET b=87
10 IF INKEY$<>" " THEN LET a$=INKEY$
20 LET b=b+(a$="7")-(a$="6")
30 LET a=a+(a$="8")-(a$="5")
40 IF a=255 OR a=0 THEN LET a=ABS (a-255)
50 IF b=176 OR b=0 THEN LET b=ABS (b-176)
60 PLOT a,b: GO TO 10

```

O segundo programa e tambem bastante simples, permitindo preencher o ecrã com poesia (ou algo semelhante a isso).

```

1 REM "Poesia"
5 RANDOMIZE
10 POKE 23592,-1
30 IF RND>.7 THEN GO TO 70
40 FOR j=1 TO RND*3
50 PRINT
60 NEXT j
70 LET a$=" "
75 RESTORE
80 FOR a=1 TO RND*12
90 READ b$
100 NEXT a
110 LET x=LEN a$: LET y=LEN b$
120 IF a$(x-1)=b$(y-1) THEN GO TO 75
130 IF x+y>=32 THEN GO TO 160
140 LET a$=a$+b$
150 GO TO 75
160 PRINT a$
170 GO TO 10
200 DATA "TRISTE ","LEMBRO ","DISTANTE ","SAUDADE
210 DATA "DOR ","CHORO ","SOMENTE ","DESEJO "
220 DATA "SOLITARIO ","ARDOR ","DEPOIS "

```

Finalmente o terceiro programa e um simples calculo da trajectoria de um projectil. No entanto, este programa parece necessitar de algumas correccoes, ou pelo menos aparenta estar incompleto.

```

1 PRINT AT 0,0;"AFUNDAR O NAVIO"
20 LET t=15*(1+RND)
30 PRINT AT 21,0; INK 5; INVERSE 1;"

40 PRINT AT 20,t-2; INK 1;" "
50 INPUT "ELEVACAO=";e
60 PRINT AT 3,0;"ELEVACAO=";e
70 INPUT "VELOCIDADE INICIAL=";v
80 PRINT "VELOCIDADE INICIAL=";v
90 LET a=v*COS (PI*e/100)
100 LET b=v*SIN (PI*e/100)
110 FOR j=0 TO b/16 STEP .3
115 LET c=.01*(b*j-16*j*j)
120 IF a*j>6200 THEN GO TO 190
130 IF c>.40 THEN GO TO 170
140 INK 2
150 PLOT .04*a*j,4*c+8
160 BEEP .005,c+10
170 NEXT j
180 IF ABS (a*b/3200-t)<3 THEN GO TO 210
190 PRINT AT 10,20;"ERROU!"
200 STOP
210 FOR j=0 TO 15
220 PRINT AT 20-j,t-2;"gluglu!": BEEP .3,6-3*j
230 NEXT j

```

Tal como os restantes programas cujas listagens aqui deixamos, quem quiser o ficheiro, basta solicitar por email.

CambraLenta (por Paula Silva)

R

Isto era o que aparecia nas imagens televisivas quando se estava a ver uma repeticao. E uma das minhas memorias de infancia, em que perguntei aos meus pais o que aquilo queria dizer e me responderam que era a "R"epeticao em camara lenta. Ui, duas palavras estranhas para mim na epoca, e percebi-as como "cambralenta", algo que ficou comigo ate hoje. Claro que ja o digo correctamente, mas a situacao ficou-me gravada nos neuronios...

Bem, nao querendo entrar muito em considerandos tecnicos, o CambraLenta basicamente envia um sinal rapido e repetitivo via /BUSREQ a Z80. De acordo com o datasheet do Z864000x (Z80 CPU), quando o sinal /BUSREQ e levado aos 0V, o processador coloca o bus de dados, o de enderecos e os sinais /MREQ, /RD, /WR, /IORQ e /RFSH em estado flutuante (tri-state), e permite que um dispositivo externo controle os buses para transferencia de dados entre a memoria e esse dispositivo, voltando ao processamento normal quando se retorna esse sinal aos +5V. Como o CambraLenta envia varios impulsos que colocam esse sinal a massa e durante pouquissimo tempo de cada vez, nao ha perigo das memorias perderem os dados devido ao seu nao refrescamento, e da a impressao que o computador esta efectivamente a trabalhar mais lentamente. La esta, a nossa caixinha magica a surpreender-nos uma vez mais...

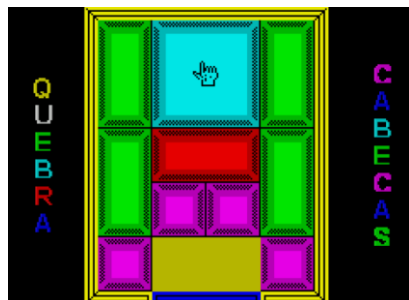
Os interessados no interface podem contactar o Consultorio da Paula via mensagem atraves da seguinte pagina:

www.facebook.com/ConsultaPaula



Jogos emblematicos portugueses (parte 3)

Após o primeiro período dourado do Spectrum, concluído em 1993, existiu um hiato de muitos anos onde poucos jogos para o Spectrum foram desenvolvidos. Não é assim de estranhar que apenas em 2008 tenham começado a surgir novamente jogos nacionais.



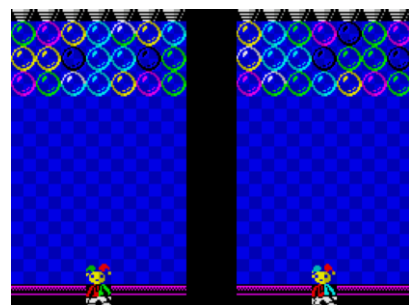
Quebra-Cabeças
Autor: Jorge Soares
Ano: 2008
Genero: puzzle

Este jogo, criado por Jorge Soares em 2008, numa colaboração entre a Base Binária e o Universo Spectrum (durante muitos anos, a mais conhecida página nacional dedicada ao ZX Spectrum), recria um tabuleiro com várias peças, tendo o jogador que conseguir retirar a peça azul pela parte inferior do mesmo.



ZX Striker
Autor: Valdir
Ano: 2013
Genero: accao

Ao terceiro jogo, Valdir tornou-se definitivamente conhecido na comunidade. Tendo ZX Striker uma temática completamente diferente da dos anteriores, mas o facto de permitir até 16 jogadores em simultâneo e ser muito simples, confere-lhe uma grande dose de emotividade. O objetivo é apenas um: marcarmos mais golos que o nosso adversário.



Extruder
Autor: Rui Martins
Ano: 2018
Genero: Accao

Jogo criado por Rui Martins, programador de quem falamos noutra parte do fanzine (Formula One MOD), foi baseado em Magical Drop II, tendo entrado na competição ZX-Dev Conversions. O objetivo é eliminar as bolhas que estão na parte superior do tabuleiro, tendo que as empilhar verticalmente em grupos de três com a mesma cor.



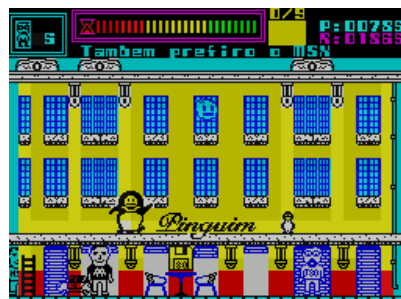
Varina
Autor: Espectroteam
Ano: 2018
Genero: Accao

Varina, inspirado em Ravina (Marco & Tito), teve amplo destaque no fanzine anterior. Foi desenvolvido pelo coletivo Espectroteam, de Planeta Sinclair, tendo sido cover tape da revista Espectro. O jogo coloca-nos no papel de Gina, a Varina da Nazare, que tem que conquistar o coração (e algo mais) do seu amado Libório.



Laetitia
Autor: Jaime Grilo
Ano: 2019
Genero: aventura

Aventura epica em quatro partes, que relata as aventuras e desventuras de uma sexy bruxinha, que tem que ajudar a sua tia a criar uma poção magica, capaz de derrotar a bruxa ma. Mistura diversos estilos, desde o vulgar jogo de plataformas, ate ao tiro neles, em alguns momentos trazendo a memoria o classico Cauldron.



Cade os Artigos
Autor: Filipe Veiga
Ano: 2020
Genero: plataformas

Tambem ja demos amplo destaque a este jogo, ou nao tivesse sido criado pelo Filipe Veiga, um dos membros de Planeta Sinclair e colaborador das revistas Espectro e Jogos 80. Foi nesta ultima que foi lancado em versao fisica este belissimo jogo de plataformas, trazendo a memoria as covers tapes celebrizadas pelas revistas britanicas.



Restless Andre
Autor: Jaime Grilo
Ano: 2020
Genero: accao

Com tantos e tao bons jogos criados pelo Jaime Grilo, dificil e escolher aqueles que se destacam. Assim, Restless Andre mete-nos no papel do Andre Leo, que ao longo de 20 niveis, pela agua, terra e ar, tem que recolher as moedas e pedras preciosas que descuidadamente foram deixadas nos cenarios.



Agente Azul
Autor: Jose Silva e Jaime Grilo
Ano: 2021
Genero: plataformas

O ultimo dos jogos que destacamos e muito recente, mas representa a estreia de Jose Silva, que em conjunto com Jaime Grilo, desenvolveu um jogo amplamente elogiado pela comunidade. Assumimos o papel de um agente secreto, que ao longo de 20 niveis tem que resgatar os refens, acompanhando-os em segurancia ate a viatura de resgate.

E com esta terceira parte, terminamos a ronda por alguns dos jogos portugueses mais emblematicos (e uma promessa). Foram abarcados diversos estilos, demonstrando que tambem no nosso pais existem programadores de qualidade, que nada ficam atras dos estrangeiros. Veremos o que o ano de 2021 no traz, quem sabe algum candidato ao GOTY



Vivemos em plena pandemia, provavelmente os tempos mais difíceis para todos aqueles que nasceram após o 25 de Abril. As pessoas, na sua maioria, encontram-se confinadas, as empresas fechadas, incluindo museus. E aquilo que constitui uma grande contrariedade para a maior parte das pessoas, ao mesmo tempo pode originar uma enorme oportunidade. Parece um chavão, mas na realidade aplica-se na perfeição ao Museu LOAD ZX Spectrum, tendo impulsionado a sua entrada no Mundo Digital, muito embora já fosse uma aposta assumida para 2021, como forma de estar mais próximo da comunidade.

Um dos passos dados neste sentido, e que vamos agora destacar, diz respeito ao lançamento de uma nova rubrica, o "Notícias do Museu", um programa desenvolvido no canal de YouTube que tem como objectivo principal manter informados os seguidores do que se vai passando na cena do ZX Spectrum. Assim, periodicamente vão ser entrevistadas pessoas-chave da comunidade que, pela sua relevância, permitem enriquecer com as suas histórias o panorama do Spectrum ou da Timex em Portugal e no Mundo, ou até entrando noutros campos que de alguma forma se relacionem com o museu.

Mas o Joao Diogo Ramos vai incluir no programa muitos outros conteúdos, trazendo assim um contributo inestimável para todos aqueles que não podendo estar fisicamente no museu, vão tomando conhecimento das novidades.

Espera-se que o "Notícias do Museu" possa vir a ter entre 15 a 20 episódios, no entanto, se houver uma boa recepção por parte da comunidade e disponibilidade pessoal ou até ajuda de terceiros, poder-se-á alargar este número. Neste momento, o episódio piloto (número 0) já decorreu, bem como episódios especiais para destacar a incorporação de muitos objectos doados ou adquiridos no espólio do Museu). Mas o destaque terá de ir para o programa especial, comemorativo dos 40 anos do lançamento do ZX81, que recorde-se, nasceu a 05 de Março de 1981 e que quando lerem estas linhas, já terá acontecido.

Para o sucesso desta empreitada é necessário o apoio da comunidade, quer seja visitando o Museu, quando isso for possível, quer inscrevendo os canais nas redes sociais (YouTube, Facebook, ...).

Podem aceder aos vídeos no seguinte link:

<https://loadzx.com/videos/>

Alem disso, outras novidades do Museu tem estado a ser trabalhadas e algumas até já implementadas. Destaque para o lançamento do arquivo digital na pagina do Museu, contemplando o material que vai sendo preservado pelo Planeta Sinclair e que o Museu distribui para a posterioridade; ou o Merchandising do Museu que esta finalmente definido e em producao.

Merchandising



T-shirt 14
Amigos 14,5



Pólo Amigos 15
Limitado a "Amigos do Museu"



Porta-chaves 5
Amigos 3,75



Casaco capuz 30
Amigos 22,5



Íman 4 Amigos 3
Pin 3 Amigos 2,25

Autocolante 2 Amigos 1,5
Autocolante Holográfico 4 Amigos 3
Autocolante de Vidro 3 Amigos 2,25



Crachá 4
Amigos 3



Garrafa 12
Amigos 9



Caneca 12
Amigos 9



Caderno A4 10
Amigos 7,5



Caderno A5 Infinity 16
Amigos 15



Tapete Rato 10
Amigos 7,5



Bordado Horizontal 4
Amigos 3



Bordado Vertical 4
Amigos 3

Todos os artigos apresentados nesta folha são maquetos.
Para consulta de fotos reais, detalhe dos artigos e realização de encomendas:

www.loadzx.com/shop

Ajude o Museu a continuar a sua missão. Todo o dinheiro gerado com o Merchandising é reinvestido no Museu. Artigos sem stock serão enviados por correio - portes gratuitos dentro de Portugal Continental em encomendas >= 20€). Desconto de 25% em todos os artigos para "Amigos do Museu" (exceto Caderno A5 InfinityBook).

As primeiras editoras portuguesas: LOG

Muito se especula sobre quais poderao ter sido os primeiros programas portugueses desenvolvidos para os computadores da Sinclair. Obviamente que, se nos estivermos a referir a programas que nao tenham entrado no circuito comercial, sera praticamente impossivel identifica-los. Acreditamos que tera havido muitos curiosos a iniciarem-se na arte da programacao, elaborando pequenos utilitarios e jogos para o ZX81 em 1982, se nao antes. No entanto, quando levamos em linha de conta apenas os programas que tiveram edicao fisica em cassete, a tarefa fica um pouco mais facilitada, muito por forca de uma revista que surgiu em 1982, a Clube Z80, que listava mensalmente os novos lancamentos em Portugal.

Da enorme lista de titulos em portugues que aparece na revista, conseguimos preservar uma boa parte deles. E alguns destes foram lancados pela LOG, editora Portuense que tambem tinha ligacoes ao Clube Z80. Alias, na revista aparecem listagens de programas criados pela LOG, como e o caso de Facturas, um utilitario criado em Abril de 1982 (o registo mais antigo que se conhece desta editora), ou de um dos primeiros jogos portugueses conhecidos a surgir para o ZX81: L.A.S.E.R., de Setembro de 1982. E um shoot'em'up muito basico, como a maior parte dos jogos desenvolvidos para este computador, mas que nao deixa de ser um marco na historia dos videojogos nacionais, mesmo nao existindo registo de que o mesmo tenha tido edicao fisica em cassete.

O ano de 1982 foi repleto de lancamentos para a LOG. Maioritariamente, lancou pequenos utilitarios desenvolvidos para o ZX81, que visavam apoiar a gestao das micro e pequenas empresas, e que partilhavam a mesma base em termos de codigo de programacao, o que e natural. Era importante rentabilizar o trabalho efectuado e os programadores portugueses nao abundavam no mercado. Nao e assim de estranhar que a maioria dos primeiros programas sejam muito semelhantes, partindo de uma base de dados comum que permitia criar os diferentes produtos, pessoas ou documentos, possibilitando depois aos utilizadores fazerem a gestao da informacao. Alguns destes programas deram origem, mais tarde, a versoes para o ZX Spectrum.

Podem existir mais programas lancados pela LOG nesse periodo, ate porque existem muitos titulos em portugues identificados na revista Clube Z80, mas, como nao se conhece a sua origem (poderao ser adaptacoes ou traduccoes de programas estrangeiros), optou-se por nao os considerar neste artigo. No entanto, os seguintes programas entraram seguramente no circuito comercial em 1982: Analise de Investimentos; Analise de Vendas, que permitia a gestao de 200 produtos em simultaneo; Caixa, com a versao 16K a permitir ate 300 lancamentos; Calculo de Porticos; Estatistica; Ficheiro de Contas Bancarias, com a versao de 16K a permitir a gestao de 15 contas em simultaneo; Ficheiro de Conta Corrente, com versoes de 16K, 32K e 48K, permitindo respectivamente a gestao de 20, 50 e 100 contas de clientes; PERT/CPM, dois programas independentes seleccionados atraves de um menu inicial; Resumo de Facturas, com versoes de 16K, 32K e 48K, aumentando o numero de documentos possiveis de serem emitidos consoante a memoria expandida utilizada; Salarios, com versoes de 16K e 32K, contemplando a gestao de 20 e 100 empregados, respectivamente; e Stock de Produtos.

Como curiosidade, e tambem em 1982 que e lancado Calculo de Porticos para o ZX Spectrum, que vinha acompanhado de um extenso manual com 41 paginas dactilografadas, incluindo uma listagem com uma segunda versao do mesmo programa. Que se saiba, e caso unico no extenso catalogo da LOG, apesar de existirem pequenos manuais para alguns dos outros programas.

O prestígio da LOG era grande nestes primeiros tempos do Spectrum, tendo os seus lançamentos alcançado ampla distribuição nacional através da Landry e, mais tarde, através da própria Timex. Assim, por vezes as lombadas das cassetes tinham o logotipo da LOG, mas também se encontram muitas apenas com o logotipo da Landry.

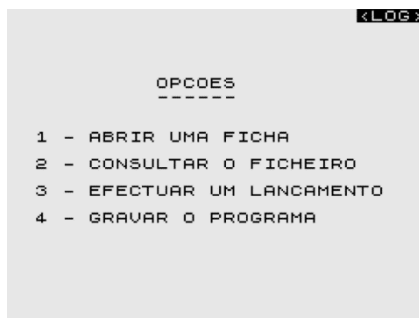
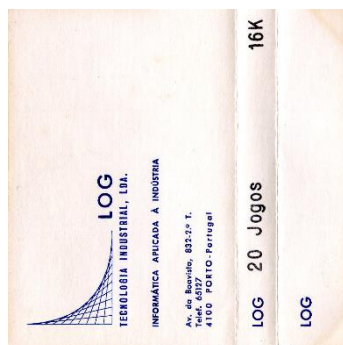
1983 foi o ano de viragem para a LOG, que apostou então definitivamente no mercado do ZX Spectrum, computador com grande crescimento no nosso país na altura, abdicando do ZX81. Alias, o mesmo se passou com a revista Clube Z80, que aos poucos foi substituindo as listagens de programas para o ZX81 por programas para o ZX Spectrum.

E também neste ano que a LOG se dedica a alguma pirataria, lançando várias compilações no mercado com inúmeros jogos, a maioria type-ins de revistas inglesas. Uma destas compilações continha 20 jogos, número manifestamente exagerado para uma simples fita, apenas possível porque a maioria eram programas bastante curtos e pouco interessantes. Mesmo assim, poderá ter lançado alguns jogos originais incluídos em cassetes com dois jogos (um de cada lado). Realçamos o aparentemente, pois não existe qualquer garantia de que estes jogos sejam efetivamente originais, e nem mesmo uma posterior análise do código-fonte se revelou conclusiva nesta matéria.

Os restantes programas lançados em 1983 para o ZX Spectrum são utilitários ou educativos, revelando uma orientação lógica para o mercado empresarial e estudantil, que no fundo estava de acordo com as ideias iniciais de Sir Clive Sinclair acerca das aplicações deste computador. Conhecem-se os seguintes programas, a maior parte deles já preservado digitalmente, embora possam existir mais alguns, pelas razões referidas anteriormente: Alemão; Análise de investimentos; Análise estatística; Biblioteca; Contas Correntes SP; Equações da Recta; Estatística; Geometria Descritiva; Índice Bibliográfico; Inventário Permanente, também conhecido como Spec-8; Lógica; Stocks SP; Matrizes; PERT/CPM, sendo este uma evolução da versão existente para o ZX81.

Desconhece-se o autor (ou autores) da maior parte destes programas. No entanto, Equações da recta, Lógica e Transformações Geométricas, lançados em 1984, foram desenvolvidos pelo Prof. Aurelio Fernandes, que na sua página na Nonius refere mais programas desenvolvidos por si para o ZX Spectrum.

Finalmente, em 1984 dá-se o declínio da LOG, que coloca no mercado menos programas, estando apenas preservados digitalmente o já referido Transformações Geométricas, mas também Contabilidade II - POC, Estruturas, Inglês e Francês. A partir daí, deixou de se ouvir falar nesta empresa, que terá abandonado definitivamente o mercado do ZX Spectrum em 1985, apenas se conhecendo nesse ano o lançamento do programa Morse.

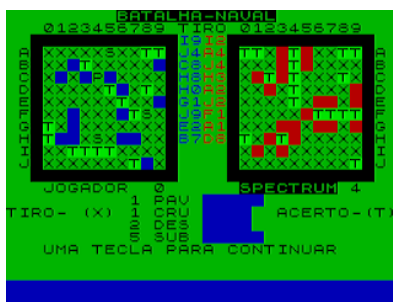


Domingues da Silva

Domingues da Silva é o mentor da Avlisoft, de quem recuperamos inúmeros programas que tinham sido lançados nos anos 80. E depois de o termos encontrado nas redes sociais, retomou o gosto pela programação, tendo lançado de uma assentada quatro programas e jogos.

Em Setembro de 2020 terminou Desdobramento do Totoloto, o único programa que não havia sido recuperado, mas do qual ainda tinha a listagem. Tal como o nome indica, permite o desdobramento de 10 números do totoloto, escolhidos entre 1 a 49, em 19 apostas simples, gerando a possibilidade de acerto de três, quatro e por vezes até cinco números.

Passado poucos meses, em Dezembro, criou Batalha Naval, tendo algumas particularidades interessantes. Assim, a nossa frota é constituída por um porta-aviões, um cruzador, dois destroyers e cinco submarinos. O nosso adversário, o computador, igualmente. Quem primeiro conseguir afundar a frota inimiga, vence o desafio.



E apenas um mes depois (Janeiro 2021), já em pleno período de confinamento, surge o Jogo do Caca-Palavra, apresentando mais um desafio bem ao seu estilo. A ideia, tal como se pode ver nas instruções que acompanham o início do jogo, é descobrir no tabuleiro as palavras que se encontram do lado esquerdo. Podem estar na horizontal, vertical, diagonal, e até invertidas.

Mais recentemente surgiu o seu novo trabalho, O Tesouro dos Templários, uma mini-aventura, onde, de forma lúdica, aprendemos mais qualquer coisa sobre esta importante Ordem Militar. O objectivo é encontrar o tesouro que se encontra escondido no tabuleiro, no menor numero de jogadas. Mas é necessário cuidado com as bombas, pois retiram vidas e aumentam o numero de jogadas. Por outro lado, se encontrarmos as mensagens, além de diminuir o numero de jogadas, contribui para aumentar os nossos conhecimentos sobre os Templários.



No proximo numero

Vamos ser sinceros, com tanta coisa a acontecer nestes ultimos tempos, ainda nao comecamos sequer a pensar no proximo numero. Saira provavelmente proximo de meio do ano, mas, como sabem, nao existe uma data pre-definida. E assim vamos continuar a trabalhar, uma vez que este e um projecto sem fins lucrativos, feito apenas pelo prazer de oferecermos algo a comunidade, e que tem que ser complementado com todas as outras coisas que temos em maos. Comprometermo-nos com uma data especifica iria criar uma pressao desnecessaria, inibindo-nos de criar conteudos que achamos relevantes.

Gostariamos tambem de sentir o feedback da comunidade, para isso convidamo-vos a escreverem-nos e a visitar o blogue de Planeta Sinclair (endereço mais abaixo). Podemos assim tentar adaptar os conteudos do fanzine aos gostos da comunidade.

De qualquer forma, no proximo numero continuaremos a dar-vos os "Cromos" Astor Software e falar um pouco sobre o que mais de relevante tem acontecido no panorama portugues do Spectrum, nao esquecendo os jogos novos que achamos que devem ser destacados. Sim, o ZX Spectrum esta muito longe de estar morto, o que se comprova facilmente quando se descobre que apenas em 2020 foram criados cerca de 250 novos jogos.

Ate breve!!!!!!

<https://planetasinclair.blogspot.com/>

planeta.sinclair@gmail.com



<https://loadzx.com/>

LOAD

ZX Spectrum

